Nintendo
ファイアーエムブレム
外伝
FIREEMBLEM
TM
FAMICOM FAMILY
[取扱説明書]
HVC-2I

ごあいさつ

このたびは「ファイアーエムブレム外伝」をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

1）ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2）テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
3）長時間ゲームをするときは、健康のため１時間ないし２時間ごとに１０分から１５分の小休止をしてください。
4）精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。
また絶対に分解しないでください。
5）端子部に手を触れたり水にぬらさないようにしてください。
6）シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
7）バックアップ機能を搭載しているため、電源の入れ方および切り方に注意してください。

もくじ

ものがたり

——バレンシア大陸は、すべてふたつの顔をもっている。それは、大陸が二人の神によって造られたときに定められた運命だという。

優しさと美しさをもって自然と共にあることを望む大地母神ミラ、そして、力と欲望のみが人類の生存の道と信ずる邪神ドーマ。このふたつの力は長い間、激しく争っていた。

そして、長い戦いのあとに新しいかたちが生まれた。大陸は南と北にわかれ、北はドーマの支配下に、南はミラの支配下におかれるようになった。北は、騎士の国リゲル王国、南は、文化の国ソフィア王国。リゲルは大陸を守り、ソフィアは豊かな実りを与える。長い間ふたつの国はそれぞれの道を歩んでいた。

しかし、ときは変化をもたらした。平和なときになれたソフィアの人々は、やがてミラの教えを忘れ、自然と共に生きることを忘れた。豊かな実りは分け与えられることなく捨て去られていき、凶作の

続くリゲルでは飢えと苦しみのなかで、多くの人々が倒れていった。バレンシアの調和がくずれ始めた。

助けを求めるリゲルの人々に与えられたのは、あざけりの笑いのみ。ソフィア王国の心ある者も、国王リマ4世の無関心な態度の前には、なすすべがなかった。

ソフィアの仕打ちに怒り狂ったリゲル王ルドルフは、ドーマ神の命に従いミラを封印した。ふたつの王国は戦乱へと突入し、兵力のないソフィア王国は敗北の一途をたどるのみだった。ソフィアの人々は戦闘で荒れ果てたわが国を見てはじめて、自分達の過ちに気づいたが、ときはすでに遅かった。

ソフィア国のドゼー宰相はリゲルにねがえり、王家のものを暗殺し侵略の手引きを始めていた。今まさにソフィア城は、リゲルの手に落ちようとしていた……。

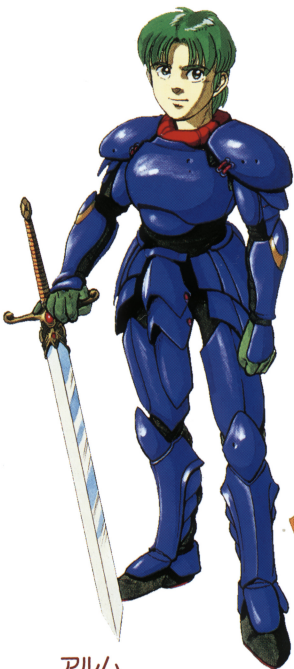
バレンシア大陸
全地形図
リゲル城
水門
ソフィア城
ラムの村

ドーマの塔
ドルクの砦
ミラの神殿
N
修道院

第一章 アルムの旅立ち

――バレンシア大陸の最南部に位置するラムの村。

ここラムの村にも戦乱の声は聴こえていた。村に住む老騎士マイセンは、かつてはソフィア王国の聖騎士としてならぶものなき勇者であった。しかし数年前、リゲル王国への援助について腹黒い宰相ドゼーと衝突し、城を追い出され、生まれ故郷のラムの村に帰っていた。

老騎士マイセンを祖父と信じる16歳の少年アルムは、彼の厳しい指導のもと剣の腕を上げ、今ではマイセン卿を打ち負かすことがあるほどだった。しかし、そんな明るくはつらつとしたアルムを見るたびに、マイセンは嬉しさと同時に、言い様のない悲しみにおそわれるのだ。アルムはマイセンの実の孫ではない。16年前に、理由あってある男からあずかった子供なのだ……。

マイセン伯爵

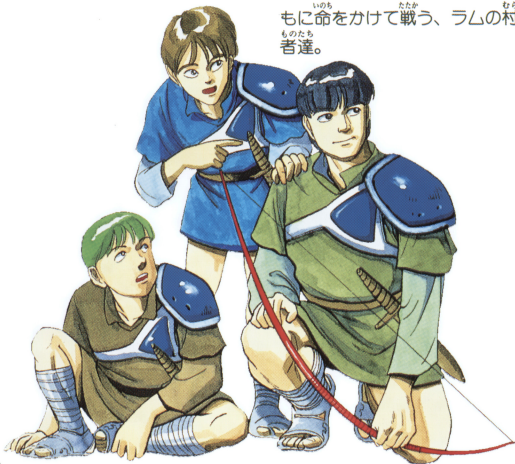
ソフィア王国の名高い騎士だったが、宰相ドゼーと衝突し城を追われた。アルムの生い立ちについて心を痛めている。

アルム

「ファイアーエムブレム外伝」の主人公。ソフィア王国の騎士マイセン卿にあずけられラムの村で育てられる。数奇な運命の糸に導かれ、戦闘の旅に出る。

ある日のこと、一人の男がラムの村を訪れた。ソフィア城を占拠しリゲル軍にねがえったドゼーに対し、抵抗を続けている解放軍の兵士ルカだった。ルカは、マイセンに解放軍に参加し、ドゼーからソフィア城を取り戻すべく指揮をとって欲しいと懇願した。しかし、年老いたマイセンには、

クリフ、グレイ、ロビン

ソフィア王国のために、アルムとともに命をかけて戦う、ラムの村の若者達。

もうその力はなかった。涙ながらに訴えるルカをみて、アルムは決心した。
「代わりに、僕が解放軍に参加します」
　村の若者達、クリフ、グレイ、ロビンを仲間に加えたアルムとルカはバレンシアの平和を取り戻すべく、長い戦いの旅に出発した。

クレア

ソフィア王国が宰相ドゼーによって乗っ取られたあと、反乱軍として抵抗を続けていたペガサスナイト。今は、宰相ドゼーの陰謀におちいり捕らえられている。

シルク

ミラ神を信仰するシスター。盗賊に捕らわれているが、のちにアルム達によって助け出される。

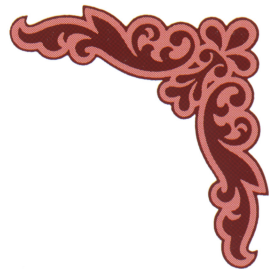
第二章
神官セリカ

　バレンシア大陸、東の海に浮かぶ美しい島、ノーヴァ。島の中心にあるミラ教の修道院では、ノーマ司祭と神官セリカが最後の話し合いをしていた。大地母神ミラの力がとだえてから、すでに2年の月日がたち、日に日に大地が荒れ果てていくのを、ただ、黙って見ているわけにはいかなかった。セリカはミラの神殿に行き、大地母神に何がおきたのか、もし、神殿が侵されているのならば、

セリカ

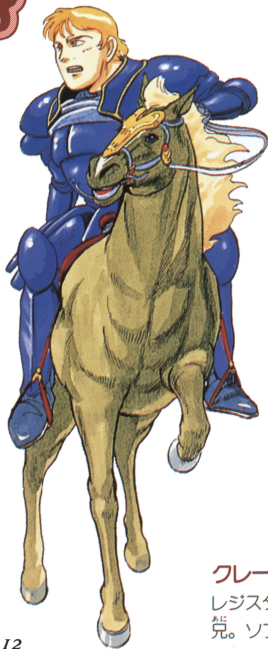
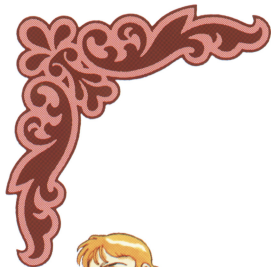
ソフィア王国リマ４世の娘。宰相ドゼーに毒殺されるところをマイセン卿に救い出され、少女時代をアルムとともに過ごし、のちにノーマ司祭に引き取られる。

ノーマ

ミラ教の最高司祭。ノーヴァ島の修道院長で賢者として知られる。マイセンからセリカをあずかり神官戦士として育て上げる。

自分たちの力をもって救い出さなければと、決心を固めていた。

「たとえどんなに困難な道のりでも、きっとやり遂げてみせます」

　ノーマ司祭は、たとえセリカの行く手にどれだけの危険が待ちかまえていようとも、彼女を止めることができないのを知っていた。三人の仲間を連れてセリカはノーヴァを出発した。いくつもの島を経て、ソフィア城、そして神殿をめざして聖なる旅が始まった。

ボーイ

ノーヴァ修道院の魔道士。セリカがミラ神殿に赴くとき、彼女を慕って共に旅に出る。

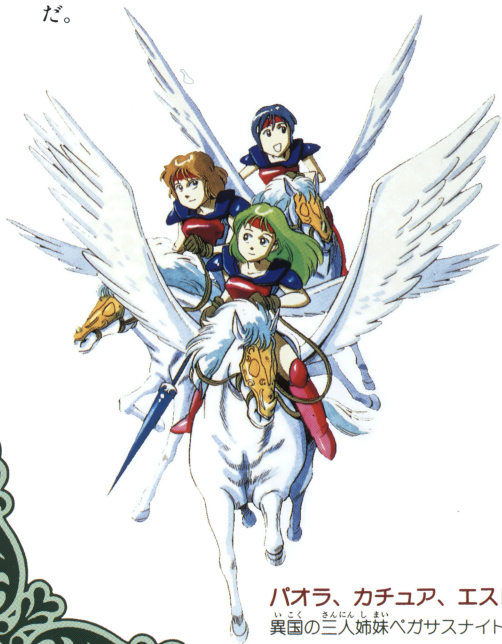
クレーベ

レジスタンスのリーダーでクレアの兄。ソフィアのアジトで合流する。

セリカがソフィア城に着いたとき、一人の若者がソフィアをドゼーの魔の手から奪回したという、奇跡のような出来事に城が沸き返っていた。その若者をひとめ見て、セリカは我が目を疑った。それは、あの、アルムだったのだ。

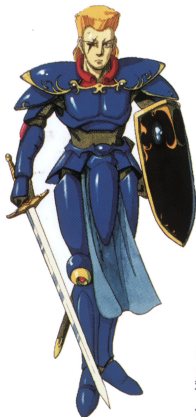
バルボ

家族を海賊ダッハに殺され、仇討ちのため海賊島を襲う。のちにセリカ達に合流する。

——————かつてラムの村のマイセンのもとで、二人は兄妹のように育てられていた。しかし、セリカがドゼーの暗殺の手を免れた、ソフィアのただ一人の王位継承者だったがために、ノーヴァの神殿に身を隠さなければならなくなったのだ。

パオラ、カチュア、エスト

異国の三人姉妹ペガサスナイト。離ればなれになっているところを助けられる。

ディーン

勇者の剣をもつ、なうての剣士。
今はギースの用心棒をしている。

リュート

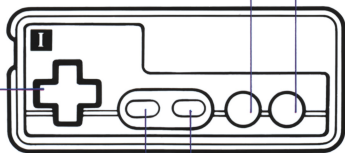
森の村にいる魔道士。必殺の魔法エクスカリバーを操る。妖術師タタラに操られている妹デューテを救うことを願う。

　事情を知らないアルムは、ある日突然自分の前から姿を消したセリカが、こんな形で目の前に現れたことに驚いた。運命によって再び巡り会った二人だったが、ときの流れは二人の生き方を大きく変えてしまっていた。リゲルとの戦いに自らをかきたてるアルム、そしてミラの神殿に向かうセリカ。二人の進んで行く道は、またしても分かれ道だった……。

ゲームを始める

カセットはファミリーコンピュータ本体に正しくセットしてください。電源スイッチを入れるとタイトル画面に続いてストーリーがあらわれます。

①コントローラーの操作方法

「ファイアーエムブレム外伝」ではコントローラーⅠのみを使います。

②ゲームスタート

タイトル画面表示中にスタートボタンまたはAボタンを押すと、「さいしょから」が出ます。続いて、Aボタンを押すと「きろく1」「きろく2」があらわれますので、どちらかを選んでAボタンでゲームスタートしてください。

③記録、中断

このゲームにはデータをセーブする方法として「きろく」と「ちゅうだん」のふたつがあります。
戦闘中では「ちゅうだん」、それ以外の場所では「きろく」で、データのセーブをします。

きろく

ゲームプレイ中、進んだところまでのデータを記録したい場合は、コマンドウィンドの「きろく」→「きろくする」を選んでAボタンを押してください。(場所によっては「きろく」が出ないところもあります。) ここで「きろく」した内容はこの内容を消してデータの上書きをしないかぎり、何度でもやりなおしができます。また「きろく」はふたつのファイルに保存することができます。

ロードする
きろく をけす

▶きろく1:ターン252
きろく2:ターン249

ちゅうだん

戦闘中、ゲームを小休止したい場合は、コマンドウィンドの「ちゅうだん」を選んでAボタンを押して下さい。止めたときの状態のままで、ゲームを再開するときは「つづきをする」を選んでください。ただし、このデータは一度「つづきをする」あるいは「ロードする」でゲームを始めると、自動的に内容が消えてしまいます。

▶つづきをする
ロードする
きろく をけす

④終了、再開

●終了

「きろく」後、ゲームを終了するときは「ゲームをつづける」で「いいえ」を選んで、必ずリセットボタンを押しながら、電源を切ってください。

●再開

記録したゲームの続きを遊ぶ場合は、「ロード」を選び、「きろく1」「きろく2」のいずれかを選んで再開してください。

⑤記録をうつす、消す

プレイしていたゲームの記録を、もうひとつのファイルにうつしたい場合は、いったん、ファイルを消してから「きろくをうつす」を選んでください。いらなくなったファイルを消すときは、コマンドウィンドの「きろく」→「きろくをけす」→「きろく1」か「きろく2」を選んで消してください。

きろくする
きろくをけす

▶きろく1:ターン252
きろく2:ターン249

ゲームのルール

「ファイアーエムブレム外伝」は、全五章のストーリーで構成されています。

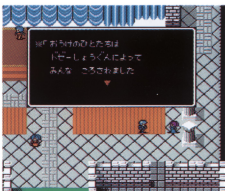
ひとつの章の中には、いくつもの戦いやイベントが、待ち受けています。イベントを過ぎ、戦闘を勝ち進むたびに、コマを進めていくように、登場キャラクター（ゲーム中では「ユニット」と呼びます）を進めることができます。

プレイ画面は、大きく３つのタイプに分かれています。主人公ユニットを進めていく「全体マップ画面」と、敵と戦闘が行なわれる「戦闘画面」、そして敵が出てこない「イベント画面」です。各画面でウィンドが少しずつ変わりますので、表示されるコマンドを良く見て選択しましょう。

全体マップ画面

マップ上の道にそってユニットを進めていきます。場所の名称、敵部隊の強さなどを見ることができます。

イベント画面

✚ボタンで自由にユニットを動かしたり、他キャラクターと接することによって話したりすることができます。宝箱などもありますので細かくチェックしましょう。

戦闘画面

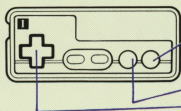
ユニットにコマンドを与えて、敵ユニットと戦闘をします。画面上にいる全ての敵ユニットを倒すと、マップ画面に戻って進むことができるようになります。回復の床や、戦闘上効果のある地形などもあります。

それでは、各画面での操作とコマンド（ウィンド）の説明をしましょう。

① 全体マップ画面

全体マップ画面には、主人公ユニットと、敵武将ユニット、イベントや戦闘が起こる場所、そしてこれをつなぐ道が表示されています。この画面上で場所の確認や部隊の移動を行ないます。一度通った道は戻ることができます。また、一度敵を全て倒しても、再出現している場合があります。

この画面上にいる敵ユニットは、三章以降移動することがあります。この移動はターン制で行なわれているので、味方軍が移動したあと、敵軍の動きに注意しましょう。

▲敵のターンの時は上の表示が出ます。

マップ画面上でユニットに指示を与えるときは、まず、Aボタンでユニットをつかみ（つかむとカーソルの色が赤に変わります）、ウィンドを開きます。

マップ画面・ウィンド1

(アルム、セリカの上でAボタン)

●いどう：画面の矢印の方向に移動します。✚ボタンで方向を変えることができます。

●ならびかえ：隊列一覧表で、並びかえができます。✚ボタンの上下で入れ替えたいユニットをセレクトし、Aボタンで決定してください。また、✚ボタンの左右で、ユニットのステイタスを見ることもできます。

●もちもの：持ち物を交換したり、引き取ったり、預けたりすることができます。

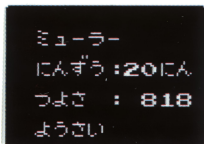
●データ：参加ユニット個々の詳しいステイタスを見ます。✚ボタンの左右で、武器等の装備前、装備後のポイント差を調べることができます。Aボタンで、ユニットの顔と使える魔法一覧を見ることができます。

●たいき：その場で待機します。マップ画面上で敵軍の動きを見たいとき使います。

●きろく：そこまでのデータをファイルに記録します。

▶いどう
ならびかえ
もちもの
データ
たいき
きろく

マップ画面・ウィンド2

（敵ユニットの上でAボタン）

画面表示	説明
ミューラー	敵武将の名前
にんずう：20にん	敵部隊の合計人数
つよさ　：　818	敵部隊全体の強さ
ようさい	地名

マップ画面・ウィンド3

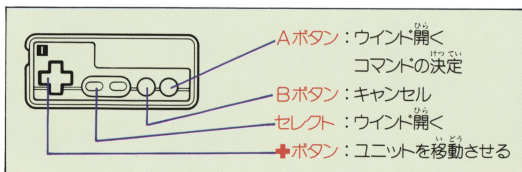
（建物、カーソルが赤くなる所でAボタン）

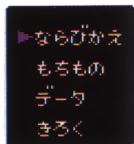
地名

アイテムと商人

■あずけたアイテムは各部隊ごとにあずけてあるので、アルム軍のあずけたものをセリカ軍が引き出したりすることはできません。分かれている部隊の持ち物が必要な場合は、村や砦にときどき待機している「商人」に頼んで渡してもらいます。

② イベント画面

ゲーム中、城や村などで何回か、✚ボタンで画面の中心にいるユニット（主人公ユニット）が任意に動かせる画面が出てきます。このようなところをイベント画面と呼びます。この画面上では話したいキャラクターや、調べたいものに接することによって、ウィンドが開きます。イベント画面ではなるべく多くの人と話したり、調べたりして、ゲーム進行に必要な情報を得るようにしましょう。この画面上ではアルムおよびセリカがユニットを代表して行動します。

●イベント画面・ウィンド1

（Aボタン、セレクトボタン）

●ならびかえ：隊列一覧表で、並び替えができます。✚ボタンの上下で入れ替えたいユニットをセレクトし、Aボタンで決定してください。また、✚ボタンの左右で、ユニットのステイタスを見ることもできます。

●もちもの：持ち物の交換、あずける、あずけたものを受け取る。

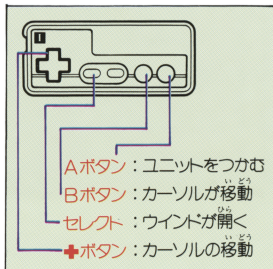
●データ：ステイタスを見ます。

●きろく：セーブします。（場所によっては「きろく」コマンドが出ないところもあります。）

■ならびかえとは

■コマンドウィンドのなかの「ならびかえ」を選択すると、ユニットの隊列を変えることができます。参加人数が限られる戦闘場面に入るときは、戦いやすいメンバーをセレクトしておく必要があります。また、メンバー全員が参加する戦闘でも、スタート時の配置が変わりますので、戦略によっては並び替えしてもいいでしょう。

③戦闘画面

戦闘画面は、ターンごとに攻撃をしあうフィールド画面です。アルム軍とセリカ軍のユニットは青、敵軍のユニット、及び怪物達はピンクで表示されています。コマンドによって行動を終えたユニットはグレーに変わります。この画面で、出現している敵ユニットを全て倒し、戦闘を勝ち抜くと、マップ画面で先に進むことができるようになります。

ユニットをつかむ

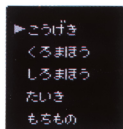
味方のユニットの上でAボタンを押すとユニットが動き出します。これを「ユニットをつかむ」といいます。ユニットをつかんだあと、移動させたりコマンドを与えたりしてゲーム（戦闘）が進行していきます。

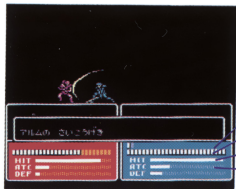
移動(いどう)

戦闘画面(せんとうがめん)での移動範囲(いどうはんい)は、地形(ちけい)やユニットによって変(か)わります。ユニットをつかんだ状態(じょうたい)でカーソルを動(うご)かせる範囲(はんい)が、移動(いどう)できる範囲(はんい)です。カーソルを動(うご)かして行(い)く先(さき)を決定(けってい)し、移動(いどう)したあと、コマンドを選(えら)んで行動(こうどう)を決(き)めてください。

移動後の行動

ユニットを移動した後、ユニットの特性によって、「こうげき」「たいき」「まほう」「もちもの」「あける」の5種類からひとつコマンドを与えることができます。

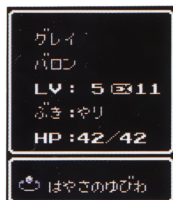
●こうげき：持っている武器で敵を攻撃します。
●まほう：黒魔法で攻撃、白魔法で味方の体力回復ができます。
●たいき：指定した場所で待機します。
●もちもの：隣接しているユニットと持ち物の交換をします。
●あける：扉があけられる場所に来るとこのコマンドが出ます。

▲魔法をかける相手には、指型のカーソルが出ます。

戦闘画面の下に表示される、グラフはそれぞれのパラメータの数値を表しています。

HP＝体力ポイント
HIT＝命中率
ATC＝攻撃力
DEF＝防御力

間接攻撃

黒魔法や弓矢の武器は、間接的に攻撃することができますが、種類によって射程距離が決まっています（P50、P54武器リスト、魔法リスト参照）。

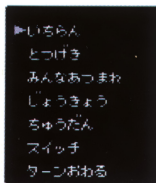
ターン

各軍が攻撃できる順番のことをターンといいます。戦闘画面では、自軍から攻め込んでいった場合はプレイヤーの先行、敵軍が攻め込んできたときは、敵軍の先行になります。プレイヤーのターンのときは、敵軍は動きませんし、敵軍のターンのときは自軍は動けませんが、攻撃をしかけられたときは双方とも、ユニットの力に応じて、反撃をします。自分のユニット全員に指示を与え、「ターンおわる」を選択すると敵軍のターンになります。

戦闘画面・ウィンド1

(自軍ユニットの上でAボタン)

通常は標準装備している武器（たとえばアルムなら剣）で戦いますが、武器系のアイテムを持っている場合は、そちらのアイテムで戦います。また武器は何度使っても無くなりません。

●戦闘画面・ウィンド２

（ユニットのいない場所でAボタン、またはセレクトボタン）

●いちらん：そのときの戦闘に参加しているメンバーの一覧表が表示されます。✚ボタンの左右でレベル、経験値、HP、力、守備力、速さ、わざ、運、魔法防御、持ち物を見ることができます。さらにAボタンで、カーソルをそのユニットのところまで移動させることができます。

●とつげき：まだ行動の終わっていないユニットを、一覧表の順番で、近くの敵に突進させます。シスター系のユニットは攻撃はしません。

●みんなあつまれ：まだ行動の終わっていないユニットをリーダーの方へ移動させます。

●じょうきょう：マップごとに制限ターン数が表示され、制限を超えると強制退去させられます（このコマンドが出ない場所もあります）。

ちゅうだん：戦闘の途中でゲームを中断します。「つづきをする」で再開できます。

たいきゃく：「じょうきょう」コマンドが出ているマップ上で、条件によってランダムに出現、ユニットを退却させます。

スイッチ：BGM、アニメーション、メッセージスピードの調整に使います。

ターンおわる：自軍ユニットの行動を終えたら、敵にターンを回します。

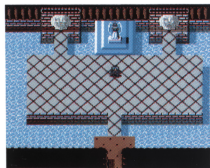
スイッチウインド

コマンドウィンドの「スイッチ」を選ぶと、BGMのON・OFF（**サウンド**）、戦闘アニメの有無（**アニメーション**）、メッセージスピード（**ウェイトタイマー**）の選択ができます。メッセージスピードの「M」は、マニュアル操作なので、戦闘中はAボタンを押してメッセージを進行してください。

サウンド
アニメーション
ウエイトタイマー

ユニットの成長

登場ユニットは戦闘で経験値（ＥＸ）を得ることによって成長していきます。また、ひとつの戦闘を終了するとその戦闘に参加したメンバーに少しずつ経験値がもらえます。経験値が100になると、ユニットのレベルが上がりパラメータが増えていきます。経験値が90を過ぎると、「ならびかえ」のウィンドで▲印がつきますので、成長のめやすにしてください。

さらに、このように成長してレベルが上がってくると、より強いユニットへのクラスチェンジができるようになります。
レベルアップのさいにクラスチェンジが告げられたら、ミラのしもべの所に行ってみましょう。
まれに特殊なイベントやアイテムがないとクラスチェンジできないこともあります。

ユニット成長一覧

主人公

◆戦士（アルム）→勇者

キャラクター

◆神官（セリカ）→プリンセス

◆村人

◆ナイト→パラディン→G（ゴールド）ナイト

◆ソルジャー→アーマー→バロン

◆傭兵→剣士→魔戦士→村人

◆アーチャー→スナイパー→ボウナイト

◆男魔道士→賢者

◆女魔道士→神官

◆P（ペガサス）ナイト→F（ファルコン）ナイト

◆シスター→聖女

パラメータのみかた

ユニットをつかむとふたつのウィンドがあらわれます。ユニットの現状を示すものと、ユニットのパラメータをあらわすものです。戦闘中、体力ポイントのチェックをするには現状ウィンドで、ユニットの成長ぐあいをチェックするにはパラメータウィンドで行ないます。

●さいだいHP：ヒットポイントの最大値。

●こうげきりょく（まほう）：武器、魔法威力に加算されて攻撃力となる。

●わざ：必殺の一撃のでやすさ、命中率に影響。

●すばやさ：再攻撃、攻撃回避に影響する。

●うんのよさ：命中率、攻撃回避、呪いの回避等に影響。

●しゅびりょく：魔法攻撃以外の敵の攻撃力から守備力を引いたものがダメージとなる。

●まほうぼうぎょ：魔法攻撃に対する守備力、個人特有のデータ。

●いどうりょく：ユニットの最大移動力。ここから侵入ロスが引かれる。

ユニットリスト

各ユニットの基本的な能力データです。
★5つで満点

戦士	剣を使える
攻撃力	★★
守備力	★★
素早さ	★★
技術	★★
移動力	★★
魔法防御	★★
最大HP	★★

勇者	弓も使える
攻撃力	★★★
守備力	★★★
素早さ	★★★
技術	★★★
移動力	★★★
魔法防御	★★★
最大HP	★★★

神官	魔法と攻撃ができる。
攻撃力	★★
守備力	★
素早さ	★★
技術	★★
移動力	★★
魔法防御	★★★
最大HP	★

プリンセス	魔法と攻撃ができる
攻撃力	★★
守備力	★
素早さ	★★
技術	★★
移動力	★★
魔法防御	★★★
最大HP	★

ナイト	LV7でパラディン
攻撃力	★★
守備力	★★
素早さ	★★
技術	★★
移動力	★★★
魔法防御	★
最大HP	★★

パラディン	LV10でGナイト
攻撃力	★★★
守備力	★★★
素早さ	★★★
技術	★★★
移動力	★★★★
魔法防御	★★
最大HP	★★★

Gナイト	
川に入れる	
攻撃力	★★★★★
守備力	★★★★
素早さ	★★★★
技術	★★★★
移動力	★★★★★
魔法防御	★★★
最大HP	★★★★★

Pナイト	
LV12でFナイト	
攻撃力	★★
守備力	★★
素早さ	★★★★
技術	★★★
移動力	★★★
魔法防御	★★★★
最大HP	★★

Fナイト	
モンスターに特効	
攻撃力	★★★★
守備力	★★★★
素早さ	★★★★
技術	★★★★
移動力	★★★★★
魔法防御	★★★★
最大HP	★★★★★

ソルジャー	
LV7でアーマー	
攻撃力	★★
守備力	★★
素早さ	★
技術	★
移動力	★
魔法防御	★
最大HP	★★

アーマー	
LV10でバロン	
攻撃力	★★★★
守備力	★★★★
素早さ	★
技術	★
移動力	★
魔法防御	★
最大HP	★★★

バロン	
HP最強に	
攻撃力	★★★★★
守備力	★★★★★
素早さ	★★★
技術	★★★
移動力	★★
魔法防御	★★★
最大HP	★★★★★

ユニットリスト

村人	
	LV3で不特定ユニット
攻撃力	★
守備力	★
素早さ	★
技術	★
移動力	★
魔法防御	★
最大HP	★

傭兵	
	LV7で剣士
攻撃力	★
守備力	★
素早さ	★★★
技術	★★★
移動力	★★
魔法防御	★
最大HP	★★

剣士	
	LV10で魔戦士
攻撃力	★★
守備力	★★
素早さ	★★★★
技術	★★★★
移動力	★★
魔法防御	★★
最大HP	★★★

魔戦士	
	LV10で村人
攻撃力	★★★
守備力	★★★
素早さ	★★★★★
技術	★★★★★
移動力	★★★
魔法防御	★★★★★
最大HP	★★★★

アーチャー	
	LV7でスナイパー
攻撃力	★★
守備力	★★
素早さ	★★
技術	★
移動力	★
魔法防御	★
最大HP	★★

スナイパー	
	LV10でボウナイト
攻撃力	★★★
守備力	★★★
素早さ	★★★
技術	★★
移動力	★★
魔法防御	★★
最大HP	★★★

ボウナイト	弓の射程５
攻撃力	★★★★
守備力	★★★★
素早さ	★★★★
技術	★★★
移動力	★★★★
魔法防御	★★★
最大HP	★★★★

魔道士	ＬＶ12で賢者
攻撃力	★★★
守備力	★★
素早さ	★★
技術	★★
移動力	★
魔法防御	★★★
最大HP	★★★

賢者	自己回復する
攻撃力	★★★★
守備力	★★
素早さ	★★★
技術	★★★★
移動力	★★
魔法防御	★★★★
最大HP	★★★★

女魔道士	ＬＶ20で神官
攻撃力	★★★
守備力	★
素早さ	★★★
技術	★★★
移動力	★
魔法防御	★★★★
最大HP	★★

シスター	ＬＶ12で聖女
攻撃力	★
守備力	★
素早さ	★★
技術	★★
移動力	★
魔法防御	★★★★★
最大HP	★

聖女	回りのユニット回復
攻撃力	★★
守備力	★★
素早さ	★★★
技術	★★★
移動力	★
魔法防御	★★★★★
最大HP	★★

ガーゴイル	必殺を出す
攻撃力	★★
守備力	★★
素早さ	★★★★
技術	★★★
移動力	★★★
魔法防御	★★
最大HP	★★

Dゾンビ	
攻撃力	★★★★
守備力	★★★★
素早さ	★★
技術	★
移動力	★★★★★
魔法防御	★★★★
最大HP	★★★★★

スケルトン	
攻撃力	★★★
守備力	★★★
素早さ	★★
技術	★
移動力	★
魔法防御	★
最大HP	★★★

ビグル	自己増殖する
攻撃力	★★★★
守備力	★★★★
素早さ	★★★★★
技術	★★★
移動力	★★
魔法防御	★★★
最大HP	★★★★

妖術師	
攻撃力	★★★
守備力	★★
素早さ	★★
技術	★★
移動力	★
魔法防御	★★★
最大HP	★★★

祈禱師	回りのユニット回復
攻撃力	★★★★
守備力	★★
素早さ	★★★
技術	★★★★
移動力	★★
魔法防御	★★★★
最大HP	★★★★

「ファイアーエムブレム外伝」序盤戦に登場する自軍ユニットの、初期データは、以下のようになっています。

アルム [戦士]

	初期値	成長率(%)
攻撃力	10	35
守備力	6	30
技	7	40
素早さ	6	30
運	7	20
最大HP	28	50

セリカ [神官]

	初期値	成長率(%)
攻撃力	8	25
守備力	4	20
技	6	40
素早さ	6	30
運	8	40
最大HP	20	30

グレイ [村人]

	初期値	成長率(%)
攻撃力	9	30
守備力	4	20
技	4	20
素早さ	4	10
運	2	10
最大HP	24	40

クリフ [村人]

	初期値	成長率(%)
攻撃力	7	20
守備力	3	40
技	1	45
素早さ	2	50
運	10	20
最大HP	20	50

ロビン [村人]

	初期値	成長率(%)
攻撃力	7	10
守備力	3	10
技	2	40
素早さ	6	15
運	4	30
最大HP	22	30

シルク [シスター]

	初期値	成長率(%)
攻撃力	8	30
守備力	1	10
技	3	30
素早さ	4	30
運	4	30
最大HP	18	20

パオラ
[Pナイト]

	初期値	成長率(%)
攻撃力	12	40
守備力	6	30
技	9	15
素早さ	10	10
運	4	10
最大HP	28	40

カチュア
[Pナイト]

	初期値	成長率(%)
攻撃力	11	30
守備力	5	20
技	12	30
素早さ	12	40
運	12	20
最大HP	24	30

メイ
[女魔道士]

	初期値	成長率(%)
攻撃力	9	40
守備力	2	20
技	1	20
素早さ	7	10
運	5	10
最大HP	20	20

ボーイ
[魔道士]

	初期値	成長率(%)
攻撃力	8	30
守備力	2	40
技	4	15
素早さ	9	10
運	4	20
最大HP	22	40

セーバー
[傭兵]

	初期値	成長率(%)
攻撃力	9	20
守備力	4	40
技	9	15
素早さ	10	15
運	6	10
最大HP	22	50

バルボ
[アーマー]

	初期値	成長率(%)
攻撃力	14	20
守備力	12	20
技	5	35
素早さ	2	25
運	1	10
最大HP	30	20

侵入コスト一覧

名前	草原 / 橋 / 階段	砦の床 / 回復する床 / 墓	森	砂漠
戦士／勇者	1	1	2	2
神官／プリンス	1	1	2	3
ナイト	1	1	3	6
パラディン	1	1	3	5
Gナイト	1	1	3	5
Pナイト	1	1	1	1
Fナイト	1	1	1	1
ソルジャー	1	1	2	3
アーマー	1	1	2	3

マップ上の地形は、ユニットの移動力に影響を与えます。カーソルひとコマに付き、表の数値分の移動力が減っていきます。ー印は入れない地形です。

川	山	沼	城壁・海・高い山	馬止め	壁・城門
4	4	2	ー	2	ー
4	4	2	ー	2	ー
ー	ー	3	ー	ー	ー
ー	ー	3	ー	ー	ー
6	ー	3	ー	ー	ー
1	1	1	1	2	ー
1	1	1	1	2	ー
ー	4	2	ー	2	ー
ー	ー	3	ー	2	ー

名前	草原 橋 階段	砦の床 回復する床 墓	森	砂漠
バロン	1	1	2	3
村人	1	1	2	3
傭兵	1	1	2	3
剣士	1	1	1	3
魔戦士	1	1	1	2
アーチャー	1	1	2	3
スナイパー	1	1	2	3
ボウナイト	1	1	3	5
魔道士	1	1	1	2

川	山	沼	城壁 海 高い山	馬止め	壁 城門
—	—	2	—	2	—
—	3	2	—	2	—
—	4	2	—	2	—
4	4	2	—	2	—
4	4	2	—	2	—
—	3	2	—	2	—
—	3	2	—	2	—
—	—	2	—	—	—
—	3	2	—	2	—

名前	草原 橋 階段	砦の床 回復する床 墓	森	砂漠
賢者	1	1	1	2
女魔道士	1	1	1	2
シスター	1	1	2	3
聖女	1	1	2	3

地形効果(%)

名前	草原	森	砂漠	川	山	高山
飛行ユニット以外	0	40	0	0	30	0

注）飛行ユニットは地形効果なし

川	山	沼	城壁 海 高い山	馬止め	壁 城門
―	3	2	―	2	―
―	3	2	―	2	―
―	4	2	―	2	―
―	4	2	―	2	―

地形によっては、相手の攻撃の命中率を下げることができます。地形を有効に利用して戦闘しましょう。

橋	海	床	壁 扉	馬止	階段	城 壁	沼	回復	墓
0	0	20	0	30	0	0	0	40	60

武器

種類	やり								
装備可能ユニット	ナイト・アーマー・Pナイト・ソルジャー・パラディン・Fナイト・Gナイト・バロン								
名前	はがねのやり	ぎんのやり	てやり	せいなるやり	ナイトキラー	グラディウス	りゅうせい	たいよう	げっこう
攻撃力	+4	+8	+3	+3	+3	+15	+10	+20	+10
すばやさ	−1	−1	−2	0	−1	0	0	−2	−1
命中率	80	90	70	90	65	100	100	80	100
備考			間接攻撃ができる。射程は2。	対モンスターに効果。回復効果。必殺UP。	対ナイト系に効果。	間接攻撃ができる。射程は2。	めったに見つからない。見つけた人は幸運です。	めったに見つからない。見つけた人は幸運です。	めったに見つからない。見つけた人は幸運です。

武器防具は種類によって持てるユニットが変わります。
射程距離の示してあるものは、間接攻撃できます。

つるぎ								ゆみ		
戦士・勇者・村人・傭兵・剣士 魔戦士・神官・プリンセス								アーチャー・スナイパー ボウナイト・勇者		
はがねのつるぎ	ぎんのつるぎ	ゆうしゃのけん	あんこくのけん	いかづちのけん	せいなるつるぎ	おうけのつるぎ	ファルシオン	はがねのゆみ	せいなるゆみ	ぎんのゆみ
+4	+8	+5	+13		+3	+7	+10	+3	+5	+7
−1	−1	0	−5	−3	0	0	0	−1	0	−2
80	90	100	70	80	100	100	80	70	100	80
		必殺の一撃がでやすい。	運の低い者が使うと逆にダメージを受けることがある。	間接攻撃ができる。射程は2。攻撃力は15に固定。	対モンスターに効果。回復効果。必殺UP。	アルム専用。回復効果。必殺UP。	アルム専用。回復効果。	射程が5になる。	射程が5になる。対モンスターに効果。必殺UP。	射程が5になる。

防具

種類	たて					
装備可能ユニット	全てのユニット					
名前	かわのたて	はがねのたて	ぎんのたて	せいなるたて	まふうじのたて	りゅうのたて
防御力	＋3	＋5	＋7	0	0	＋13
備考				モンスターの攻撃の際の守備力UP。回復効果。	相手の魔法攻撃をはねかえす。失敗することもある。	手にいれにくい。回復効果。魔法防御UP。

種類	ゆびわ
使用可能ユニット	全てのユニット

名前	効果
せいなるゆびわ	回復効果。
まどうのゆびわ	回復効果。魔法の射程距離が5になる。
はやさのゆびわ	回復効果。はやさ40になる。移動力もUP。
いのりのゆびわ	回復効果。ピンチになると祈りがかなう？
てんしのゆびわ	回復効果。うん40になる。レベルアップの際、得する。

指輪は、持っているだけで効果のある魔法のアイテムです。ユニットの力を補うように装備させましょう。

種類	黒魔法							妖術		
使用可能ユニット	魔道士・賢者・神官・プリンセス・女魔道士・聖女							妖術師・祈祷師		
名前	ファイアー	サンダー	エクスカリバー	オーラ	アロー	エンジェル	ライナロック	ドーラ	スライム	デス
魔力	+3	+4	+5	+13	+16	+8	+24	+3	+10	+15
すばやさ	−3	−5	−1	−10	−11	−4	−20	−3	−6	−9
命中率	80	70	100	80	70	90	100	80	70	70
消費HP	1	2	3	6	8	4	10	1	2	5
備考	炎の魔法。	雷の魔法。射程距離3。	風の魔法。必殺UP。	光の魔法。	無数の矢が飛んでいく。	天使の魔法。対モンスターに効果。	強烈な炎の魔法。	毒の魔法。	スライムをあやつる。	死神をあやつる。

白魔法は回復系、黒魔法、妖術、召喚魔法は攻撃系の魔法です。魔法を使用するときはHPを消費します。

名前	メデューサ	メサイヤ
	−13	
	70	
	7	0〜6
備考	命中するとHPが1になってしまう。	モンスターを召喚する魔法。

種類	白魔法						
使用可能ユニット	シスター・聖女・神官・プリンセス 賢者・妖術師						
名前	リカバー	リブロー	リザーブ	リザイア	ワープ	イリュージョン	ディル
すばやさ				−2			
命中率				50			
消費HP	1	3	12	0	8	12	14
備考	回復の魔法。（隣接）	回復の魔法。（遠隔）	回復の魔法。（全体）	相手のHPを吸い取って自分のHPにする。	隣接するユニットをワープさせる。	聖なる力で味方ユニットを召喚する。	聖なる力でモンスターを消しさる。

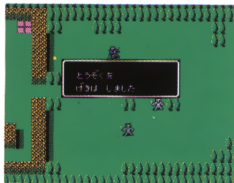
ゲーム序盤戦のヒント

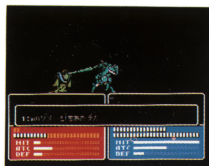
「ファイアーエムブレム外伝」は、最初イベント画面から始まります。出発地点、ラムの村の周辺のゲームの進めかたを簡単に説明します。

1）まず、イベント画面のラムの村では、登場しているキャラクター全員と話しましょう。ルカと共に出発することになったら、村の若者と話し、必ず仲間に加えましょう。

2）ラムの村を出ると、林に出ますが、ここから戦闘画面に切り替わります。画面左上に見えているのは回復できる床なので、ユニットのヒットポイントが足りなくなってきたらここに戻します。林での戦い方は、まず、比較的強いユニット、

ルカとアルムを前進させ、攻撃をしかけます。村人、特にクリフは、攻撃力が弱いので、アルムやルカの後ろに待機させるか、林の中などに待機させると無理なく進められます。敵を倒すさいに、とどめの攻撃をしたユニットは経験値を多く獲得することができますので、育てたいユニットに最後の攻撃をさせるといいでしょう。

3）林をクリアーするとマップ画面に戻ります。この時点で、減っていたヒットポイントは回復します。東に見えているのが解放軍のアジトですが、マップ上で敵軍のユニットがいるところに入ると必ず戦闘が起こります。アジトにたどり着くまでは数々の戦闘を越えていかなければなりません。

戦いのヒント

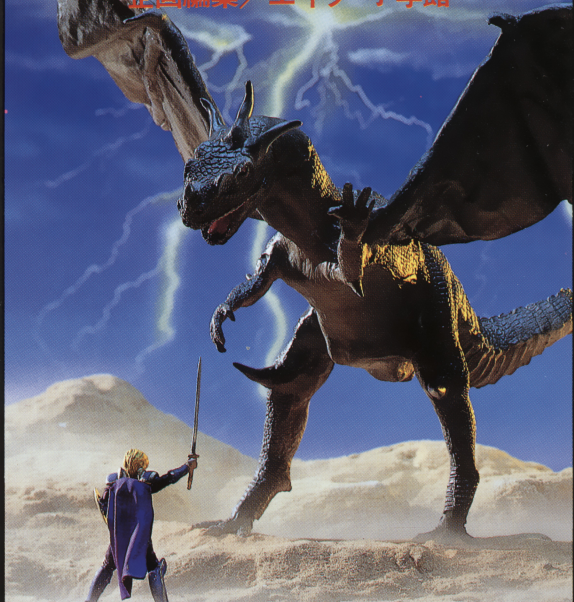
1）戦闘画面のウィンドに出てくる「とつげき」や、「みんなあつまれ」は、オートバトルのコマンドです。このコマンドひとつで全員が動きますから、早い展開で戦闘することができます。ただし一度このコマンドを入れてしまうと、1ターンまるまるオートになってしまいますので、守りの必要な弱いキャラクターは、先に安全な位置に動かしておいた方がいいでしょう。

2）洞窟は、一度すべての敵を倒しても、再度入るとまた出てきます。ゲーム進行中、先の敵軍に歯が立たないな、と思ったら、こういう場所に戻って自軍を強くするのもいいでしょう。

3）戦闘画面に入ったとき、新しい登場人物が仲間として加わっているのに、自分ではコントロールできない場合があります。こういうユニットは、自軍から離れたところで敵と戦闘するので、かなり危険な状態にいます。作戦を考えて早めに合流し、守ってあげてください。

4）ゲーム中、なんらかの障害によってマップ画面上での移動がはばまれることがあります。こういう場合は、「たいき」コマンドで、その場にとどまり敵の動きを見てみましょう。

メモリバックアップ機能付
カセット使用上の注意

このカセットの内部には、ゲームの途中経過をメモリ（記憶）しておくバックアップ機能があります。
ゲーム中はむやみに電源を切らないでください。バックアップされている内容が消えてしまうことがあります。電源を切るときは、必ずリセットボタンを押しながら切るようにしてください。
なお、次の注意も必ずお守りください。

1）本体の電源を入れたままで、カセットを抜き差ししない。
2）むやみに電源スイッチをON・OFFしない。
3）シャープのC1ではご使用になれません。

任天堂株式会社

●本社
〒605　京都市東山区福稲上高松町60番地
TEL　(075)541-6113(代)

●東京支店
〒101　東京都千代田区神田須田町1丁目22
TEL　(03)3254-1781(代)

●大阪支店
〒531　大阪市北区本庄東1丁目13番9号
TEL　(06)376-5950(代)

●名古屋営業所
〒451　名古屋市西区幅下2丁目18番9号
TEL　(052)571-2506(代)

●札幌営業所
〒060　札幌市中央区北9条西18丁目2番地
TEL　(011)621-0513(代)

●岡山営業所
〒700　岡山市奉還町4丁目4番11号
TEL　(0862)52-1821(代)